# SPRECHENDE SCHACHSCHULE

---

## Bedienungsanleitung

**BATTERIEN EINLEGEN:**

- Legen Sie das Gerät mit der Rückseite nach oben auf eine flache Unterlage (z.B. einen Tisch).
- Öffnen Sie das Batteriefach, indem Sie mit auf den Verschluss drücken und die Klappe hochheben.
- Ihr Schachcomputer benötigt 4 x 1,5 Volt „AA“ oder „LR6“ Batterien.
- Wenn Sie die Batterien einlegen, achten Sie sorgfältig darauf, dass die Plus-Pole jeder einzelnen Batterie an den + Zeichen innerhalb des Batteriefachs anliegen.
- Schließen Sie den Deckel des Batteriefachs.
- Vergessen Sie bitte nicht, nach jedem Einlegen der Batterien den **RESET**-Knopf an der Unterseite des Gerätes zu drücken.

**WICHTIGE HINWEISE:**

- Batterien sollten nur von Erwachsenen eingelegt werden.
- Bitte keine aufladbaren Batterien (NICD) verwenden, da diese nur 1,2 Volt (statt 1,5 Volt) haben und somit nicht genug Leistung für das Gerät zur Verfügung stellen können.
- Bitte nur Batterien des empfohlenen Typs (4 x AA) und keinesfalls alte und neue Batterien zusammen verwenden.
- Batterien ausschließlich mit der richtigen Polarität (+ oder -) einlegen.
- Leere Batterien sind baldmöglich zu entfernen.
- Die Batterieklemmen dürfen niemals kurzgeschlossen werden.
- Bitte werfen Sie verbrauchte Batterien nicht einfach in den Hausmüll, sondern geben Sie diese an einer Verwertungsstelle für Sondermüll ab. Helfen Sie mit, die Umwelt zu schonen!

**VORSICHT!**

**Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren, da Kleinteile verschluckt werden können!**

**Bewahren Sie diese Bedienungsanleitung gut auf, da sie wichtige Informationen enthält!**

CE

## INHALTSVERZEICHNIS


1 Allgemeine Hinweise ..... 5
1.1 Inbetriebnahme des Computers ..... 5
1.2 Hinweise zur Verwendung von Batterien ..... 5
1.3 Die Bedienelemente Ihres Schachcomputers ..... 6
1.4 Die LCD-Symbole und Ihre Bedeutung ..... 7
1.5 Die Werkseinstellungen Ihres Schachcomputers ..... 8
1.6 Hinweise zu den Figuren ..... 8

2 Das Spiel mit dem Computer (Grundfunktionen) ..... 9
2.1 Starten eines Spieles ..... 9
2.1.1 Normales Schachspiel ..... 9
2.1.2 Minischach ..... 9
2.1.3 Schachaufgaben ..... 10
2.2 Züge eingeben und ausführen ..... 10
2.3 Illegale Züge und die Reaktionen des Computers ..... 11
2.4 Schlagzüge ..... 11
2.5 Spezialzüge im Schach ..... 11
2.5.1 Das Schlagen „en passant“ ..... 12
2.5.2 Bauernumwandlung ..... 12
2.5.3 Rochade ..... 13
2.6 Seitenwechsel mit der „COMPUTER ZIEHT“-Taste ..... 13
2.7 Züge zurücknehmen ..... 14
2.8 Schach – Matt – Remis ..... 15
2.9 Neue Partie bzw. Neuer Modus ..... 15
2.10 Spielstufeneinstellungen des Gerätes ..... 15
2.10.1 Ändern der Spielstufe ..... 15
2.10.2 Zuordnung der Spielstufen ..... 16
2.10.3 Informationen zu den einzelnen Spielstufen ..... 16
2.10.4 Abhängigkeiten von den Spielstufen ..... 17
2.11 Spielstile ..... 18
2.12 Stellungsbewertung ..... 18
2.13 Eine Stellung aufbauen ..... 19
2.13.1 Eine neue Stellung aufbauen ..... 19
2.13.2 Eine existierende Stellung verändern ..... 19
2.13.3 Besonderheiten bei der Stellungseingabe ..... 20
2.14 Stellungskontrolle ..... 20
2.15 Tipps – Zugvorschläge vom Computer ..... 20

3 Die Lehr- und Trainerfunktionen Ihrer Schachschule ..... 21
3.1 Erklärung von Zugmöglichkeiten ..... 21
3.2 Warnungen vor Fehlern ..... 21
3.3 Vor welchen Fehlern & Gefahren wird normalerweise gewarnt? ..... 22
3.4 Zusätzliche Warnungen vor Drohungen ..... 23

4 Der Aufgaben-Modus ..... 24
4.1 Auswahl des Modus und der Aufgaben ..... 24
4.2 Wie funktioniert die Punktwertung? ..... 24
4.2.1 Die Einzelwertung ..... 24
4.2.2 Die Gesamtwertung ..... 24
4.2.3 Unterbrechung der Gesamtwertung ..... 25
4.3 Wenn Sie die richtige Lösung finden ..... 25
4.4 Wenn Ihre Lösung falsch war ..... 25
4.5 Hinweis zur Spielstufe beim Weiterspielen mit COMPUTER ZIEHT ..... 27

5 Häufige Fehlerquellen – Wenn Sie ein Problem haben ..... 28
5.1 Der Computer weigert sich, einen Ihrer Züge anzunehmen ..... 28
5.2 Der Computer macht einen Zug, der unmöglich scheint ..... 29
5.3 Die Anzeige zeigt nichts an ..... 29
5.4 Sonstige Probleme ..... 29

6 Zusatzfunktionen der Sprechenden Schachschule ..... 30
6.1 Töne & Lautstärke ..... 30
6.2 Spiel unterbrechen & Speichern ..... 30

# 1 ALLGEMEINE HINWEISE

Zunächst ein allgemeiner Hinweis: In dieser Anleitung ist alles zusammengefasst, was für Bedienung und Funktion des Computers notwendig und wissenswert ist. Alle schachlichen Themen (zum Beispiel die Spielregeln, wie die Figuren ziehen, was Schach oder Matt ist, Sonderregeln wie en-passant etc.) finden Sie im Begleitbuch „Karpov Schachschule“.
Wenn Sie noch nie Schach gespielt haben, oder Sie sich nicht sicher sind, dass Sie die Spiel- und alle Sonderregeln vollständig beherrschen, sollten Sie zuerst das Kapitel 1 im Begleitbuch durchlesen, bevor Sie mit Hilfe dieser Anleitung mit dem Computer zu spielen beginnen.
Wenn Sie sich nach den ersten Spielversuchen mit dem Computer und seinen Funktionen vertraut gemacht haben, empfehlen wir Ihnen, dass Sie sich an die 100 einprogrammierten Übungsaufgaben heranwagen. Sie werden schon nach kurzer Zeit feststellen, dass sich Ihre Schachkenntnisse vertiefen und Sie auch komplizierte Stellungen gegen den Computer zu Ihrem Vorteil lösen können.

## *1.1 Inbetriebnahme des Computers*

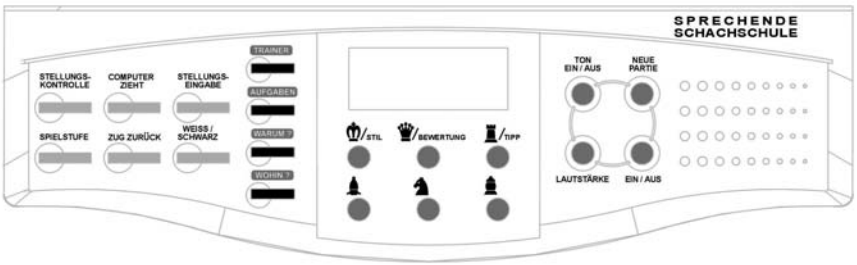
Nachdem Sie die Batterien wie auf der Umschlagseite beschrieben eingelegt und den **RESET**-Knopf gedrückt haben, sollten Sie einen Piepton hören und im Display links das Weiß-Symbol sowie rechts einen Countdown sehen; der Computer ist nun spielbereit.

## *1.2 Hinweise zur Verwendung von Batterien*

Bitte benutzen Sie nur qualitativ hochwertige Markenbatterien in Ihrem neuen Schachcomputer. Einige No-Name-Produkte können dem hohen Anspruch, welchem Markenbatterien gerecht werden, leider nicht folgen, woraus Probleme mit der Sprachausgabe bzw. flackernde Displays resultieren können.
Wenn Sie Ihr Gerät einmal längere Zeit nicht benutzen können, sollten Sie die Batterien entfernen. Da der Schachcomputer unter anderem die letzte Stellung speichert, kann er nicht „ausgeschalten“ werden, sondern lediglich – ähnlich einem Fernsehgerät – in der „Standby“. D.h., auch wenn der Computer vermeintlich aus ist, benötigt er eine winzige Menge an Energie.
Der Energieverbrauch hängt unter anderem davon ab, wie Sie Ihr Gerät verwenden. Wenn Sie zum Beispiel besonders viel mit der Sprachausgabe arbeiten, verbraucht das Gerät mehr Strom, als wenn Sie im normalen Modus spielen.

## *1.3 Die Bedienelemente Ihres Schachcomputers*

Neben dem **RESET**-Knopf auf der Unterseite besitzt Ihr Schachcomputer eine Reihe an weiteren Bedienelementen:




EIN/AUS: Drücken Sie diese Taste, um den Computer ein- oder auszuschalten. Wenn Sie den Computer ausschalten, wird die aktuelle Position gespeichert und Sie können das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt an gleicher Stelle fortsetzen.

TON EIN/AUS: Schaltet die Töne / Sprachausgabe ein und aus.

LAUTSTÄRKE: 3-Stufige Lautstärkeeinstellung.

NEUE PARTIE: Drücken Sie diese Taste *zweimal hintereinander*, um eine neue Partie Schach mit der Grundstellung zu starten.

TRAINER: Schaltet zwischen dem Lernmodus, dem Lernmodus 2 oder dem Normalmodus um. Mit eingeschalteten Lernmodi warnt Sie der Computer beim normalen Spiel per Sprachausgabe vor schwachen Zügen. Nicht verfügbar im Aufgaben-Modus.

AUFGABEN: Startet den Aufgabenmodus. Erhöht die Nummer der zu lösenden Aufgabe.

WARUM?: Drücken Sie diese Taste, wenn Sie eine Erklärung des Computers zu einer Warnung hören möchten.

WOHIN?: Drücken Sie diese Taste, wenn Sie eine Erklärung des Computers zu den Zugmöglichkeiten einer bestimmten Figur hören möchten. Beispiel: Drücken Sie **WOHIN?**, gefolgt von dem Schachfeld, auf dem die entsprechende Figur steht. Für weitere Zugmöglichkeiten nochmals mit der Figur auf das Feld drücken.

STELLUNGS-KONTROLLE: Drücken Sie diese Taste, gefolgt vom Schachfeld, dessen Belegung unklar ist. Der Computer zeigt die Figurenkennzahl (siehe Kapitel 1.5) des Feldes im Display an.

COMPUTER ZIEHT: Zwingt den Computer, seinen Denkprozess zu unterbrechen und den momentan als besten Zug erkannten auszuspielen. Dient gleichzeitig zum Seitenwechsel, d.h. um mit Schwarz weiterzuspielen.

| | |
|---|---|
| STELLUNGS-EINGABE: | Wechselt in den Modus zum Eingeben oder Verändern einer Stellung. Siehe hierzu Kapitel 2.13 |
| SPIELSTUFE: | Zeigt den aktuellen Level an und erhöht diesen bei mehrmaligem Drücken. |
| ZUG ZURÜCK: | Nimmt die letzten Züge zurück. Verringert die angezeigte Aufgabenzahl (im Aufgaben-Modus) bzw. das angezeigte Level (in der Spielstufeneinstellung) |
| WEISS/ SCHWARZ: | Wählt im Modus „Stellungseingabe“ die Farbe der aufzustellenden Figur. |
| ♚ / STIL | Ändert den Spielstil (1 = defensiv, 3 = normal, 5 = aggressiv) Dient bei der Stellungseingabe zum Aufstellen der Könige. |
| ♛ / BEWERTUNG | Zeigt die aktuell erreichte Punktzahl des Schachschulmodus, Dient bei der Stellungseingabe zum Aufstellen der Damen. |
| ♜ / TIPP | Gibt einen Zugvorschlag für den Spieler (Abhängig vom eingestellten Level für den Computer). Dient bei der Stellungseingabe zum Aufstellen der Türme. |
| ♝ | Dient bei der Stellungseingabe zum Aufstellen der Läufer. |
| ♞ | Dient bei der Stellungseingabe zum Aufstellen der Springer. |
| ♟ | Dient bei der Stellungseingabe zum Aufstellen der Bauern. |

## *1.4 Die LCD-Symbole und Ihre Bedeutung*

Neben der Sprachausgabe besitzt Ihr Schachcomputer auch ein LCD-Display, welches den jeweils aktuellen Modus bzw. die diversen Züge anzeigt. Um die Symbole richtig deuten zu können, ist es wichtig, dass Sie deren Bedeutung gut kennen.

- □ Dies ist das Symbol für **Weiß**. Es ist immer aktiv, wenn Sie mit den weißen Steinen spielen und gerade am Zug sind. Das Symbol ist ebenfalls bei der **Stellungseingabe** aktiv, falls Sie für die weiße Partei die Figureneingabe durchführen oder die Stellung der weißen Figuren auf dem Brett kontrollieren wollen. Das Symbol blinkt immer konstant im Anzeigefenster, wenn der Computer mit Weiß spielt und gerade seine Züge berechnet.
- ■ Dies ist das Symbol für **Schwarz**. Die Funktion entspricht dem zuvor beschriebenen Symbol für Weiß.
- □ ■ Die Symbole für Weiß und Schwarz erscheinen gemeinsam in der LCD-Anzeige, wenn der Computer den eingestellten **Spielstil** anzeigt (Abschnitt 2.11).
- **+** Das **Schach-Symbol**. Dieses Symbol wird bei einem **Schachgebot** (von Ihnen oder vom Computer) eingeblendet.
- ◎ Dieses Symbol erscheint statisch, wenn sich der Computer im **Lernmodus** befindet und den Anwender vor Fehlern warnt. Im **Lernmodus Stufe 2** blinkt das Symbol, der Computer warnt nun auch vor seinen eigenen Drohungen. (siehe Abschnitt 3.2 & 3.4).

**:** Das Symbol für einen **Schlagzug**. Es erscheint **blinkend** in der Anzeige, wenn der Computer einen Schlagzug anzeigt.

**#** Das Symbol für die **Stellungseingabe**. (siehe Kapitel 2.13)

⇳ Dieses Symbol zeigt an, dass Sie sich im Schachschul-Modus befinden.

**C2** Dies ist ein Beispiel dafür, wie der Computer ein Feld des Spielbrettes im Display anzeigt. Wie bereits erwähnt, kann das Display zusätzlich zur Zugangabe noch zahlreiche andere Informationen zum Spiel darstellen.
**Bitte beachten:** Manche Buchstaben werden aus technischen Gründen in **Kleinschrift** dargestellt, zum Beispiel „b“ und „d“!

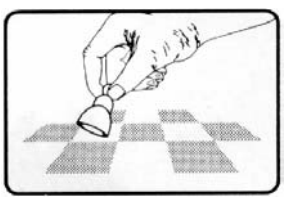
## *1.5 Die Werkseinstellungen Ihres Schachcomputers*

Die folgenden Informationen beschreiben den Werkszustand Ihres Gerätes. Übrigens: Wenn Sie einmal nicht mehr wissen, welche Einstellungen Sie vorgenommen haben, können Sie mit der Taste **RESET** auf der Rückseite des Gerätes die hier beschriebenen Einstellungen wieder herstellen.

| | |
|---|---|
| Spielmodus | Schach „normal“ in der Grundstellung mit Weiß am Zug. Der Computer spielt mit Schwarz.<br>**Hinweis**: Die Weißen Steine befinden sich immer auf der dem Display zugewandten Seite, auch wenn der Computer mit Weiß spielen soll. |
| Lehrerfunktion | Ausgeschaltet. |
| Spielstufe | Level 10 (10 Sekunden pro Zug) |
| Spielstil | Stufe 3 (normal) |
| Schachschulmodus | 0 Punkte, Aufgabe 1 zu lösen. |
| Ton | Eingeschaltet. |
| Lautstärke | Stufe 2 (normal) |
| Figurenkennzahlen | Bauer = 1 Springer = 2 Läufer = 3<br>Turm = 4 Dame = 5 König = 6 |

## *1.6 Hinweise zu den Figuren*

Aus physikalischen Gründen empfiehlt es sich, beim Eingeben von Zügen auf das Sensorschachbrett des Computers mit der Unterkante der Figur auf die Mitte des jeweiligen Sensorfeldes zu drücken. Sie üben so automatisch mehr Druck aus und der Computer kann Ihre Züge leichter registrieren.



Entgegen der landläufigen Meinung vieler Schachfreunde sind die Magneten an der Unterseite jeder Figur nicht für die Funktion des Gerätes von Nöten. Sie dienen lediglich dem besseren Halt der Figuren auf dem Gerät.

# 2 DAS SPIEL MIT DEM COMPUTER (GRUNDFUNKTIONEN)

## *2.1 Starten eines Spieles*

Um ein Spiel gegen den Computer zu starten, müssen Sie das Gerät zunächst mit der Taste **EIN/AUS** einschalten. Je nach dem, ob Sie schon einmal mit dem Gerät gespielt haben, zeigt Ihnen das Display entweder den letzten Stand an, also die Situation, bei der Sie den Computer ausgeschalten haben, oder der Computer ist im normalen Schachmodus und das Display zeigt Ihre Farbe und einen Countdown.

Ihre Sprechende Schachschule bietet Ihnen nun verschiedene Spielmöglichkeiten an:

### *2.1.1 Normales Schachspiel*

Um ein normales Schachspiel zu starten, drücken Sie die Taste „**NEUE PARTIE**“. Das Display zeigt **StA** (für Start). Drücken Sie nun nochmals die Taste „**NEUE PARTIE**“, um ein Spiel in der Grundaufstellung zu starten.

Nähere Erläuterung zur Grundaufstellung im Schach sowie zu den entsprechenden Regeln finden Sie im Begleitbuch „Karpov Schachschule“ im ersten Kapitel.

### *2.1.2 Minischach*

Gerade am Anfang bietet es sich an, nicht mit vollem Brett - also allen Figurentypen auf einmal - zu spielen, sondern zunächst die Möglichkeiten jeder Figur einzeln kennen zu lernen und auszuprobieren. Hierfür bietet Ihnen der Computer die Minispiele an.

Um ein Minispiel zu starten, drücken Sie die Taste „**NEUE PARTIE**“. Das Display zeigt **StA** (für Start). Drücken Sie jetzt eine der folgenden Figurentasten:

| | |
|---|---|
| ♟ | Spiel mit Königen und Bauern |
| ♞ | Spiel mit Königen, Springern und Bauern |
| ♝ | Spiel mit Königen, Läufern und Bauern |
| ♜ / TIPP | Spiel mit Königen, Türmen und Bauern |
| ♛ / BEWERTUNG | Spiel mit Königen, Damen und Bauern |

Alle diese Figuren stehen in der gewohnten Grundstellung, lediglich die übrigen Figuren fehlen. Im Begleitbuch finden Sie eine ausführliche Erklärung der Eigenschaften und Möglichkeiten aller Figuren (Kapitel 3, “Training mit Mini-Schach”). Dort können Sie auch die Grundstellungen aller Mini-Spiele nochmals im Diagramm sehen.

Nach dem Drücken der gewünschten Figuren-Taste erscheint sofort wieder das Weiß-Symbol und der Computer ist spielbereit.

### *2.1.3 Schachaufgaben*

Dieser Modus bietet Ihnen 100 vorgespeicherte Aufgaben. Die Stellungen sowie auch die Lösungen der Aufgaben sind im Begleitbuch in den jeweiligen Kapiteln zu finden.
Um eine Aufgabe zu spielen, drücken Sie die Taste **AUFGABEN**. Im Display erscheint ein "**A**" gefolgt von der Nummer der aktuellen Aufgabe. Wählen Sie eine Aufgabe mit den Tasten **AUFGABEN** und **ZUG ZURÜCK** aus und bestätigen Sie mit **NEUE PARTIE**. Für weitere Hinweise zu diesem Modus lesen bitte Kapitel 4 dieser Anleitung.

## *2.2 Züge eingeben und ausführen*

Um einen Zug einzugeben, drücken Sie die Figur, die Sie ziehen wollen, leicht auf ihr Feld. In der Anzeige erscheinen dann außer dem Symbol der Farbe, mit der Sie spielen (Weiß oder Schwarz), die Koordinaten des Ausgangsfeldes. Das Koordinatensystem ist auch im Begleitbuch erklärt und auf jedem Feld Ihres Computerbretts steht die dazugehörige Bezeichnung. Nun drücken Sie mit der Figur das Zielfeld, auf das Sie ziehen wollen. Wenn der Zug legal ist, beginnt der Computer sofort, über seinen Gegenzug nachzudenken. Sie erkennen das daran, dass das Farbsymbol in der Anzeige auf die Farbe des Computers umspringt und blinkt. Wenn Sie dagegen am Zug sind, wird Ihr Farbsymbol zwar angezeigt, blinkt aber nicht.
Ein Beispiel zum Anfang einer Partie: Sie wollen den Bauern vor dem weißen König zwei Felder nach vorn ziehen. Drücken Sie mit dem Bauern auf das Feld e2; dann erscheint auch in der Anzeige E2. Jetzt drücken Sie das Feld e4, und der Computer beginnt zu denken (bzw. zieht sofort, wenn er aus seinem „Eröffnungsbuch" spielt).
Wenn Sie nur das Ausgangsfeld gedrückt haben, aber noch nicht das Zielfeld, können Sie noch Ihren Zug ändern, indem Sie Ihre Figur nochmals auf das Ausgangsfeld drücken (dieses verschwindet dann aus der Anzeige) und danach einen anderen Zug machen.
So lange der Computer nachdenkt, funktioniert keine andere Taste außer **COMPUTER ZIEHT**. Wenn Sie diese Taste drücken, bricht der Computer seine Suche nach einem passenden Gegenzug ab und macht sofort einen Gegenzug.
Der Gegenzug wird im Display folgendermaßen dargestellt: Das Symbol für Schwarz leuchtet, und die Koordinate des Ausgangsfeldes blinkt. In diesem Beispiel müssen Sie mit dem e7-Bauern auf sein Feld drücken.

Nun beginnt das Zielfeld im Display zu blinken, ziehen Sie jetzt auf dieses und drücken Sie mit der Figur darauf.
Erst wenn der Zug des Computers vollendet ist, können Sie wieder Einstellungen aller Art verändern; das Farbsymbol springt wieder auf Weiß um und Sie sind an der Reihe, Ihren nächsten Zug einzugeben.

## *2.3 Illegale Züge und die Reaktionen des Computers*

Wenn Sie einen Zug machen, der nach den Regeln nicht möglich ist, weist der Computer in verschiedener Form darauf hin:

- Falls Sie ein falsches Ausgangsfeld drücken (wo gar keine Figur steht), hören Sie das Fehlersignal (ein tiefer Brummton). Das falsche Feld wird damit annulliert und Sie können sofort einen legalen Zug machen.
- Falls Sie mit einer Figur von einem richtigen Ausgangsfeld auf ein falsches Zielfeld gehen, sagt der Computer: „*Ihr Zug ist nicht legal*." Wenn Sie daraufhin die WARUM-Taste drücken, gibt der Computer noch eine genauere Erklärung. Er sagt z.B.: „*Ihr Läufer auf f1 darf nicht nach a5 ziehen*." Oder etwa: „*Sie dürfen nicht rochieren, weil Ihr König schon gezogen hat*." Auch in diesem Fall können Sie sofort mit einem beliebigen legalen Zug weiterspielen.
- Wenn Sie einen Zug des Computers falsch ausführen, indem Sie ein falsches Ausgangs- oder Zielfeld drücken, erfolgt jeweils das Fehlersignal. Sie können dann erst weiterspielen, sobald der Computerzug korrekt ausgeführt wurde.

**Der Computer selbst macht nie illegale Züge.** Wenn Sie glauben, ein Zug des Computers sei nicht möglich, sollten Sie die Stellung mit dem Stellungskontrolle-Modus überprüfen (siehe Kapitel 2.14) bzw. das Kapitel 2.5 – Spezialzüge durchlesen. Vielleicht haben Sie irgendwann einmal versehentlich eine Figur auf ein falsches Feld gestellt oder etwas Ähnliches, was Sie nicht bemerkt haben. Sollten Sie das Problem nicht selbst lösen können, können Sie sich gerne an unsere Schachcomputer-Hotline wenden. Hier stehen Ihnen erfahrene Schach-Experten mit Rat und Tat zur Seite. Wählen Sie hierzu die auf Ihrer Garantiekarte angegebene Hotline-Nummer.

## *2.4 Schlagzüge*

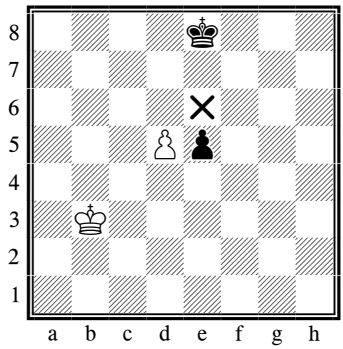
Wenn Sie eine Figur des Computers schlagen möchten, führen Sie dies aus wie einen gewöhnlichen Zug: Drücken Sie mit Ihrer Figur das Ausgangs- und Zielfeld nacheinander und nehmen Sie zudem noch (ohne Drücken) die geschlagene Figur vom Brett. Der Computer registriert automatisch, dass die auf dem Zielfeld stehende Figur geschlagen ist, und fängt wie üblich sofort an, seinen nächsten Zug zu berechnen.
Wenn der Computer eine Ihrer Figuren schlägt, macht er dies ebenfalls wie bei einem normalen Zug, nur dass zwischen Ausgangs- und Zielfeld in der Anzeige ein „**:**" blinkt. Führen Sie den Computerzug genau so aus, wie wenn Sie selbst schlagen, also nehmen Sie Ihre Figur vom Brett und drücken Sie zuerst das Ausgangs- und dann das Zielfeld.

## *2.5 Spezialzüge im Schach*

Im Schach gibt es 3 Spezialzüge, welche natürlich auch von Ihrem Schachcomputer beherrscht werden. Falls Sie der Meinung sind, dass Ihr Computer einen unmöglichen Zug macht, könnte es sich um eine dieser 3 Sonderregeln handeln.

### *2.5.1 Das Schlagen „en passant“*

Die Erläuterung dieser Regel finden Sie in Ihrem Begleitbuch „Karpov Schachschule“ im Kapitel 1.11. Wie ein Schlagen „en passant“ mit dem Computer vor sich geht, zeigen wir Ihnen im nächsten Diagramm:




Nehmen wir an, dass der Computer mit Schwarz gerade e7-e5 gezogen hat und dass Sie diesen Bauern „en passant“ schlagen wollen, wobei Ihr weißer Bauer auf dem mit einem Kreuz markierten Feld e6 landet. Führen Sie zuerst den Bauernzug von d5 nach e6 wie gewohnt aus. Nachdem Sie Ausgangs- und Zielfeld gedrückt haben, steht in der Anzeige dann noch “**E5**” (blinkend) und “**0**”, d.h. dass Feld e5 nun leer ist, weil der schwarze Bauer geschlagen wurde. Dies müssen Sie bestätigen, indem Sie noch das Feld e5 drücken, wenn Sie den Bauern vom Brett nehmen. Danach geht die Partie weiter.
Sollte der Computer einen Ihrer Bauern auch “en passant” schlagen, geschieht dies auf die gleiche Weise. Nehmen wir wieder die Diagrammstellung, diesmal mit dem Computer als Weiß. Auch er zeigt zuerst den Bauernzug in bekannter Weise mit dem eingeschobenen “**:**”-Schlagzeichen an. Ist der Bauernzug ausgeführt, erscheint auch hier “**E5**” und “**0**” und Sie müssen wie oben noch das Feld e5 drücken und den Bauern entfernen.

### *2.5.2 Bauernumwandlung*

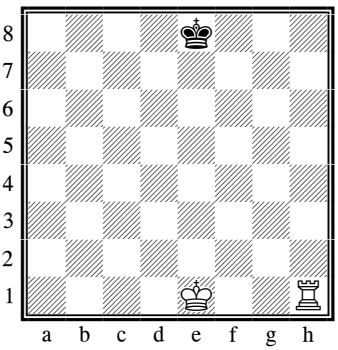
Wenn Sie einen Bauern verwandeln, führen Sie den Bauernzug aus wie gewohnt. Sobald Sie das Ziel- (Umwandlungs-) Feld gedrückt haben, erscheint es in der Anzeige mit einer blinkenden “5”. Das ist die Figurenkennzahl für die Dame (2 steht für Springer, 3 für Läufer, 4 für Turm, siehe Kapitel 1.5). Da Bauern gewöhnlich in Damen verwandelt werden, fragt Sie der Computer mit dieser Anzeige, ob Sie auch wirklich in eine Dame verwandeln wollen. Wenn ja, dann drücken Sie zur Bestätigung die ♛**-Taste**. Dann blinkt in der Anzeige das Umwandlungsfeld. Drücken Sie mit der Figur noch einmal auf dieses, wenn Sie sie dort einsetzen. Nun spielt der Computer weiter.
Wenn Sie keine Dame, sondern eine andere Figur wollen, müssen Sie die Taste ♞, ♝ oder ♜ drücken, wenn in der Anzeige die 5 erscheint. Entsprechend Ihrer Wahl blinkt daraufhin 2, 3 oder 4. Drücken Sie nun die betreffende Figurentaste zur Bestätigung nochmals und dann mit der Figur das Umwandlungsfeld, wie oben beschrieben.
Wenn der Computer einen Bauer verwandelt, zeigt er zuerst auch den Bauernzug an, und wenn Sie diesen ausgeführt haben, blinkt die 5 in der Anzeige, d.h. der Computer wandelt in eine Dame um (das tut er immer). Drücken Sie nun die ♛**-Taste** und zum Schluss noch einmal das Umwandlungsfeld wie oben.

### *2.5.3 Rochade*

Wenn Sie selbst rochieren, ist es wichtig, dass Sie zuerst den Königszug ausführen. Nur dadurch weiß der Computer nämlich, dass Sie rochieren wollen, weil ja der König ansonsten nur ein Feld weit ziehen darf. Wenn Sie den Turm zuerst ziehen, gilt das für den Computer als normaler Turmzug und er lässt danach den Königssprung nicht mehr zu. Nachdem Sie den Königszug ausgeführt haben, erscheint in der Anzeige automatisch der Turmzug. Wenn Sie diesen ausgeführt haben, geht das Spiel weiter.

Hier der Ablauf bei der weißen kurzen Rochade noch einmal im Bild:

Sie ziehen zuerst den König von e1 nach g1, was durch die Anzeige bestätigt wird. Dann erscheint "**H1F1**", und Sie stellen den Turm nach f1 (durch Drücken beider Felder nacheinander, wie bei einem gewöhnlichen Zug). Wenn Sie alles richtig gemacht haben, denkt der Computer dann wieder sofort nach.




Falls der Computer bei einer Rochade "*Ihr Zug ist nicht legal*" sagt, liegt einer der Fälle vor, wo Sie aus einem bestimmten Grund nicht rochieren dürfen (siehe Begleitbuch Kapitel 1.12). Wie schon im Abschnitt "Illegale Züge" erklärt, können Sie sich mit der **WARUM-Taste** informieren, warum die Rochade nicht geht.

Wenn der Computer rochiert, zeigt er in gleicher Weise zuerst den Königszug an, und wenn Sie diesen ausgeführt haben, den Turmzug.

## *2.6 Seitenwechsel mit der „COMPUTER ZIEHT"-Taste*

Wir haben nun schon verschiedene Funktionen dieser Taste kennen gelernt. Zur besseren Übersicht wollen wir nochmals die Funktionen im normalen Spielmodus zusammenfassen. In bestimmten Situationen (z.B. im Modus "Stellungseingabe") kann die **COMPUTER ZIEHT**-Taste sogar noch weitere Funktionen haben, was dann jeweils dort beschrieben wird.

- Vor Partiebeginn, wenn das Weiß-Symbol in der Anzeige erscheint, erreichen Sie mit **COMPUTER ZIEHT**, dass der Computer die weißen Steine übernimmt.
- Sie können auch während der Partie jederzeit mit **COMPUTER ZIEHT** die Seiten wechseln, wenn Sie am Zug sind. Wenn Sie nach jedem Zug diese Taste drücken, erreichen Sie, dass der Computer gegen sich selbst spielt.
- Wenn der Computer am Zug ist, bricht **COMPUTER ZIEHT** seinen Denkvorgang ab und zwingt ihn zu ziehen. Er macht dann den Zug, den er bis dahin als relativ besten berechnet hat. Dies wird natürlich oft nicht der wirklich beste Zug sein.

Die COMPUTER ZIEHT-Taste funktioniert übrigens nicht, wenn die Spielstufe 0 eingestellt ist (siehe dazu mehr im Kapitel Spielstufen).

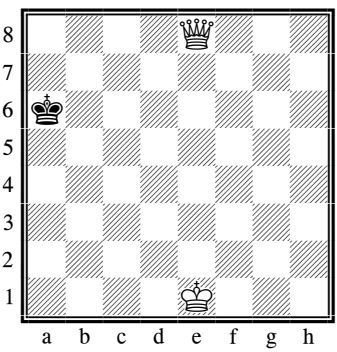
## *2.7 Züge zurücknehmen*

Wenn Sie am Zug sind, können Sie den letzten Zug des Computers und auch noch Ihren vorausgehenden eigenen Zug zurücknehmen. Drücken Sie dazu die Taste **ZUG ZURÜCK**. Der Computer zeigt dann seinen letzten Zug in umgekehrter Form (zuerst das Zielfeld blinkend, dann das Ausgangsfeld) an. Drücken Sie nun das Zielfeld mit der dort stehenden Figur, ziehen Sie diese zurück auf das Ausgangsfeld und drücken Sie es. Wenn Sie dann erneut **ZUG ZURÜCK** drücken, zeigt der Computer Ihren Zug an, der dem Seinen vorausging und Sie können ihn in gleicher Weise zurücknehmen.

Wenn ein Schlagzug zurückgenommen wird, zeigt der Computer nach der Rücknahme des Zugs nochmals das Feld an, auf dem die Figur geschlagen wurde, und teilt Ihnen mit, welche Figur Sie dort wieder einsetzen müssen. Es erscheint die Kennzahl der Figur (1=Bauer, 2=Springer, 3=Läufer, 4=Turm, 5=Dame) und das Farbsymbol. Wenn Sie diese Figur mit Andrücken eingesetzt haben, geht das Spiel weiter. Dieser Ablauf ist auch bei der Rücknahme eines en-passant-Schlagens gleich.

Bei Zurücknehmen einer Rochade zeigt der Computer zuerst den Königszug an und wenn dessen Rücknahme beendet ist, den Turmzug.

Wenn der zurückzunehmende Zug eine Bauernumwandlung war, zeigen wir Ihnen in folgendem Diagramm, wie es vor sich geht:




Nehmen wir an, Weiß hat zuletzt e7-e8D gezogen, und Sie wollen dies zurücknehmen. Nach **ZUG ZURÜCK** erscheint in der Anzeige “E8E7”. Führen Sie diesen umgekehrten Zug wie gewohnt aus, dann zeigt der Computer als Nächstes “E7” und dazu eine 1 an. Das heißt, Sie sollen auf e7 wieder den Bauern einsetzen. Wenn Sie das tun und ihn andrücken, ist im Speicher des Computers die Dame automatisch verschwunden (Sie müssen sie natürlich vom Brett nehmen) und es geht weiter.

Es bleibt noch der Fall Bauernumwandlung plus Schlagen. Hätte etwa im obigen Diagramm Weiß zuletzt mit einem Bauern d7 einen Springer e8 geschlagen und umgewandelt, sähe das Zurücknehmen wie folgt aus: Nach **ZUG ZURÜCK** folgt die Anzeige “E8:D7”. Wenn diese beiden Felder gedrückt sind, zeigt der Computer wie vorhin an, dass Sie auf d7 den Bauern einsetzen sollen. Ist auch das geschehen, folgt die Anzeige “schwarz”, “E8” und “2”. Dann müssen Sie noch den Springer auf e8 stellen und andrücken, und die Stellung vor dem zurückgenommenen Zug ist erreicht.

**Hinweis:** Mit der Rücknahme von Zügen werden die Rechte zum Rochieren wieder hergestellt, so wie sie in der nach der Rücknahme erreichten Stellung ursprünglich waren. Alle Daten bezüglich Zugwiederholung oder 50-Züge-Regel werden allerdings gelöscht.

## *2.8 Schach – Matt – Remis*

Wenn der Computer Ihnen Schach gibt, sagt er dies an, und in der Anzeige erscheint das "**+**"-Zeichen. Dies ist lediglich als Hilfe gedacht, um Sie daran zu erinnern, dass Sie im nächsten Zug das Schach abwehren müssen. Wenn Sie dem Computer Schach geben, erfolgt keine Reaktion.
Wenn ein Spieler mattsetzt (ganz gleich ob Sie oder der Computer), wird dies angesagt und in der Anzeige erscheint "**10**" (d.h. Weiß gewinnt) oder "**01**" (d.h. Schwarz gewinnt).
Ergibt sich eine Pattstellung, dann sagt der Computer "*Patt. Das Spiel ist remis*"; in der Anzeige erscheint "**= =**".
Außerdem zeigt der Computer auch ein Remis durch dreimalige Stellungswiederholung an (allerdings nur in der einfachen Form, wo sich die Züge sofort nacheinander wiederholen). Nach der dritten Wiederholung erscheint "**3 =**", und dazu kommt die Ansage "*Das Spiel ist remis*." In gleicher Weise wird ein Remis nach der 50-Züge-Regel angesagt und mit "**50 =**" angezeigt. Auch wenn nur die beiden Könige übrig bleiben, erklärt der Computer die Partie für Remis, indem er "**= =**" anzeigt. In all diesen Fällen außer Patt bricht der Computer aber die Partie nicht ab und Sie können theoretisch weiter spielen, so lange Sie wollen.

## *2.9 Neue Partie bzw. Neuer Modus*

Sie können jederzeit (außer wenn der Computer denkt) eine neue Partie anfangen bzw. einen neuen Modus benutzen. Es bestehen die gleichen Möglichkeiten, wie nach dem Einschalten des Gerätes, siehe hierzu Kapitel 2.1 dieser Anleitung. Das Starten einer neuen Partie, eines neuen Minispiels bzw. einer neuen Aufgabe können Sie quasi auch als Ausweg benutzen, wenn Sie nach einem Bedienungsfehler nicht mehr weiter wissen und wieder etwas Neues anfangen wollen.

## *2.10 Spielstufeneinstellungen des Gerätes*

Der Computer hat 72 Spielstufen sowie die Stufe 0 (zum Zweck der Zugeingabe, siehe unten). Im Prinzip spielt er um so besser, je höher die eingestellte Stufe ist, braucht aber dafür auch entsprechend mehr Bedenkzeit. Bei niedrigeren Spielstufen als 72 wird der Computer nach einer entsprechenden Zeit in seinem Denkprozess "abgeschnitten", d.h. er spielt den bis dahin als besten erkannten Zug aus.

### *2.10.1 Ändern der Spielstufe*

Um die Spielstufe zu ändern, drücken Sie die **SPIELSTUFE**-Taste (z.B. bevor Sie den ersten Zug machen oder wenn Sie während des Spiels am Zug sind; nicht aber, so lange Sie sich in einem anderen Modus wie "Stellungseingabe" befinden). In der Anzeige erscheint dann "**L**" und die Nummer der gerade eingestellten Stufe. Mit jedem Drücken auf **SPIELSTUFE** steigt die Stufen-Nummer um 1; nach Stufe 72 folgt wieder Stufe 0 usw. Um die Stufe jeweils um 1 herunter zu setzen, drücken Sie entsprechend **ZUG ZURÜCK**. Wenn Sie die jeweilige Taste andauernd gedrückt halten, läuft die Anzeige schnell durch.

Wenn die gewünschte Spielstufe erreicht ist, drücken Sie auf irgendein nicht belegtes Feld; dadurch wird die Anzeige gelöscht und Sie können weiter spielen. Die eingestellte Stufe bleibt erhalten, bis Sie sie wieder ändern, auch wenn Sie zwischendurch den Computer ausschalten.

### *2.10.2 Zuordnung der Spielstufen*

Hier eine Übersicht, welchen Stufen in etwa welche Bedenkzeit und Spielstärke des Computers entspricht:

| | |
|---|---|
| Spaßstufen: | Stufen 1-4<br>wenige Sekunden pro Zug |
| Countdown-Stufen: | Stufen 5, 10, 15, 20, 25, 30:<br>Bedenkzeit entspricht der Stufen-Nummer in Sekunden |
| Anfänger-Stufen: | Stufen 6-9, 11-14, 16-19, 21-24:<br>wenige Sekunden pro Zug |
| Mittlere Stufen: | Stufen 26-29, 31-48:<br>30 bis 60 Sekunden pro Zug |
| Stärkere Stufen: | Stufen 49-71:<br>1 bis 5 Minuten pro Zug |
| Fortgeschrittene Stufe: | Stufe 72:<br>mit der Fähigkeit, Matt-in-2-Probleme zu lösen; Bedenkzeit 5 bis 15 Minuten pro Zug, in Einzelfällen noch länger |

### *2.10.3 Informationen zu den einzelnen Spielstufen*

Zu einigen Stufen wollen wir noch nähere Erläuterungen geben:

Spaßstufen

Hier ist der Computer ganz bewusst so eingestellt, dass er viele schwache Züge oder gar grobe Fehler macht. Es kann sein, dass er Figuren verliert oder ein Matt übersieht. Er nutzt auch Fehler des Gegners öfter nicht aus. Diese Stufen sind für völlige Anfänger gedacht, die trotzdem eine Chance haben sollen, gegen den Computer zu gewinnen.

Auf den folgenden Anfänger-Stufen (von 5 aufwärts) kann es noch immer sein, dass der Computer ziemlich schwach spielt; er macht aber zumindest keine “absichtlichen Fehler” mehr.

Countdown-Stufen

Hier zieht der Computer stets innerhalb der angegebenen Sekundenzahl (in Stufe 5 nach spätestens 5 Sekunden usw.). Dabei bietet er Ihnen an, mit der gleichen Bedenkzeit zu spielen. Wenn Sie am Zug sind, zeigt er diese Sekundenzahl an und zählt rückwärts bis 0. Wenn Sie noch 5 Sekunden haben, hören Sie einen ersten Ton (schnelles dreifaches Piepen) als Erinnerung, dass die Zeit abläuft; ist die Anzeige auf 0, folgt ein zweiter Ton (schnelles sechsfaches Piepen). Wenn Sie allerdings diese Zeitvorgabe ignorieren und länger für Ihre Züge brauchen, macht es dem Computer trotzdem nichts aus.

Stufe 0 (Zugeingabe)

Dies ist ein Sonderfall; auf dieser Stufe können Sie nicht gegen den Computer spielen, aber Züge für beide Seiten eingeben. Die Züge müssen legal sein und

abwechselnd weiß-schwarz wie bei einer normalen Partie. Diese Stufe wird gewöhnlich vor allem zu folgenden Zwecken verwendet:

- Sie wollen eine Partie nachspielen bzw. eine bestimmte Stellung erreichen, um erst von dort aus gegen den Computer weiter zu spielen. Wenn die gewünschte Stellung erreicht ist, können Sie eine beliebige Spielstufe einstellen und selbst den nächsten Zug machen oder den Computer ziehen lassen.
- Speziell für Anfänger: Sie können eine Partie "Mensch gegen Mensch" spielen und den Computer sozusagen als Schiedsrichter nutzen, der die Einhaltung der Regeln überwacht. Wenn ein illegaler Zug passiert, meldet er sich mit seinem Fehlersignal oder dem bekannten Satz "Ihr Zug ist nicht legal" und es kann erst weiter gespielt werden, wenn der Fehler korrigiert wurde.

Die Lehr- und Warnfunktionen (siehe Kapitel 3.2 bzw. 3.4) bzw. Tipps sind auf Stufe 0 allerdings nicht verfügbar.

Stufe 72

Auf dieser Stufe findet der Computer in der Regel die Lösung von Schachaufgaben, die mit "Matt in 2 Zügen" formuliert sind. (Es gibt ein paar Ausnahmen, z.B. wenn eine Umwandlung in Turm, Läufer oder Springer dabei vorkommt, was recht selten ist). Zu diesem Zweck müssen Sie die Stellung aufbauen, wie im späteren Kapitel beschrieben, dann Stufe 72 einstellen und **COMPUTER ZIEHT** drücken. Sobald der Computer den ersten Zug der Lösung gefunden hat (was je nach Schwierigkeit des Problems schnell gehen, aber auch recht lange dauern kann), zeigt er diesen an. Sie können dann noch einen Gegenzug machen und sich zeigen lassen, wie das Matt erfolgt, wenn der Computer den zweiten Zug gefunden hat.

Natürlich können Sie auch auf Stufe 72 ganz normal gegen den Computer spielen. Wenn es kein Matt in 2 Zügen gibt, sucht er wie gewohnt den bestmöglichen Zug.

### *2.10.4 Abhängigkeiten von den Spielstufen*

Der Computer verfügt über ein sogenanntes "Eröffnungsbuch", d.h. er hat eine ganze Anzahl verschieden langer Theorievarianten einprogrammiert. Wenn Sie eine normale Partie gegen ihn spielen, macht er seine Antwortzüge ohne nachzudenken, so lange er sich in diesem "Buch" befindet, unabhängig von der Spielstufe. Erst wenn eine Stellung erreicht ist, die er nicht mehr "kennt", wirkt sich die Einstellung der Spielstufe in punkto Zeitverbrauch und Spielstärke aus.

Wenn Sie sich vom Computer mit der Taste ♜**/TIPP** einen Zugvorschlag machen lassen, kommt ebenfalls die eingestellte Spielstufe zum Zuge. Wundern Sie sich also nicht, wenn der Computer auf den niedrigen Spielstufen sehr schwache Zugvorschläge macht. Im Zweifelsfalle sollten Sie die Spielstufe für den Zugvorschlag hoch stellen, und für das normale Spiel danach wieder auf Ihr bevorzugtes Level.

**Hinweis:** Manchmal wundern sich die Spieler, dass der Computer auf geringeren Spielstufen relativ "schlechte" Züge macht. Ein Schachcomputer wird immer auf seiner höchsten Stufe programmiert, in diesem Fall also Stufe 72. Alle anderen Spielstufen nutzen ebenfalls diese Stufe, "schneiden" aber nach einer gewissen Zeit den Denkprozess des Gerätes ab, um den Nutzer nicht zu lange warten zu lassen. D.h., der Computer hat auf niedrigen Stufen gar nicht die Möglichkeit, sein volles Potential auszuspielen, und macht deshalb manchmal schwache Züge in diesen Levels.

## *2.11 Spielstile*

Zusätzlich zu den verschiedenen Spielstufen können Sie einstellen, in welchem Stil der Computer spielen soll. Hierfür verfügt er über fünf verschiedene Einstellungen, die man ungefähr wie folgt beschreiben kann:

Stil 1: Passiv Stil 2: Vorsichtig

Stil 3: Normal Stil 4: Aktiv

Stil 5: Aggressiv

Wenn Sie auf die ♚**/STIL**-Taste drücken, wenn Sie am Zug sind, sehen Sie in der Anzeige, welcher Stil gerade eingestellt ist (zusammen mit beiden Farbsymbolen). In der Grundeinstellung ist dies Stil 3. Um den Stil zu ändern, drücken Sie weiter ♚**/STIL**. Mit jedem Drücken steigt die Nummer um 1, bzw. nach Stil 5 folgt wieder Stil 1 usw. Ist der gewünschte Stil erreicht, löschen Sie die Anzeige, indem Sie irgendein nicht belegtes Feld drücken.
Es ist natürlich kaum möglich, die Stile scharf voneinander abzugrenzen. Je aktiver der Computer jedoch eingestellt ist, um so mehr wird er in der Regel mit seinen Figuren über die Brettmitte nach vorn gehen, Ihre Figuren angreifen und auch Überfälle auf Ihren König versuchen. Dazu muss man dann noch die gewählte Spielstufe in Rechnung stellen. Je schwächer sie ist, um so öfter kann es vorkommen, dass der Computer auch weniger qualifizierte Angriffe startet, die Sie widerlegen können.
Umgekehrt neigt der Computer in den passiven Stilstufen mehr dazu, die Figuren in seiner Bretthälfte zu behalten oder sich gar “einzuigeln”, wobei er mehr auf Ihre Angriffe und Drohungen reagiert als selbst etwas zu unternehmen.
Wir glauben, dass der Computer im Prinzip auf Stufe 3 (Normal) am stärksten spielt, jedoch um speziell Angriff oder Verteidigung zu üben, können auch die anderen Stilstile durchaus lehrreich sein.

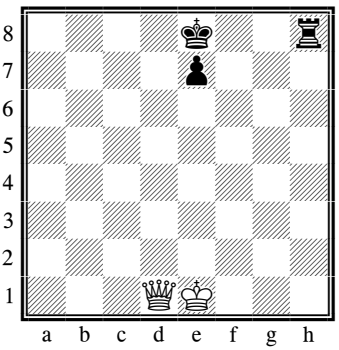
## *2.12 Stellungsbewertung*

Wenn Sie in dem Moment, wo der Computer einen seiner Züge anzeigt (d.h. bevor Sie den Zug ausführen), auf ♛**/BEWERTUNG** drücken, sehen Sie in der Anzeige eine in Zahlen ausgedrückte Bewertung der Stellung. 100 Punkte entsprechen etwa dem Wert eines Bauern, 300 Punkte einem Springer oder Läufer, 500 Punkte einem Turm und 900 Punkte einer Dame; je höher die Zahl ist, um so größer also der Vorteil für eine Seite. Ist die Zahl relativ klein, ist die Stellung demnach ziemlich ausgeglichen. Wenn statt dessen in der Anzeige “**bUCH**” erscheint, ist der Computer noch innerhalb seiner Eröffnungsbibliothek. Eine Bewertung beginnt erst, wenn diese Bibliothek verlassen wird. Um nach der Bewertung weiter zu spielen, drücken Sie eine beliebige Taste oder ein Feld; dann führen Sie den nun wieder angezeigten Computerzug aus.
Wenn Sie ♛**/BEWERTUNG** zu einem anderen Zeitpunkt drücken, zeigt Ihnen der Computer die aktulle Gesamtwertung des Schachschul-Modus in Prozent an.

## *2.13 Eine Stellung aufbauen*

Drücken Sie zuerst die Taste **STELLUNGSEINGABE**, wenn Sie am Zug sind (d.h. wenn während des Spiels Ihr Farbsymbol bzw. vor Partiebeginn das Weiß-Symbol erscheint). Dann blinkt das Aufstellungs-Symbol "**#**" und Sie haben die folgenden Möglichkeiten:

### *2.13.1 Eine neue Stellung aufbauen*




Wenn Sie eine ganz neue Stellung aufbauen wollen, drücken Sie zuerst **COMPUTER ZIEHT**. Damit räumt der Computer die momentan in seinem Speicher befindliche Stellung ab und zeigt "**LEEr**" an. Drücken Sie jetzt nochmals **COMPUTER ZIEHT** zur Bestätigung, was die Anzeige wieder löscht. Wenn Sie statt dessen eine andere Taste oder ein anderes Feld drücken, wird der Befehl zurückgenommen! Jetzt können Sie eine Figur nach der anderen aufbauen. Wir zeigen Ihnen ein Beispiel:
Beachten Sie, welches Farbsymbol gerade in der Anzeige steht. Ist es das weiße, können Sie nur weiße Figuren aufbauen. Dazu müssen Sie bei jeder Figur zuerst die Figurentaste und danach das Feld drücken, auf dem die Figur stehen soll. Wenn Sie z.B. ♔ und das Feld e1 drücken, bestätigt der Computer mit der Anzeige "**E1**" und "**6**", dass nun ein weißer König auf e1 steht. Mit ♕ und dem Feld d1 stellen Sie dann die Dame auf.
Um zu den schwarzen Figuren überzugehen, müssen Sie die **WEISS/SCHWARZ**-Taste drücken. Dann springt das Farbsymbol um und Sie können genau wie eben nun die schwarzen Figuren aufstellen (♚ und e8, ♜ und h8, ♟ und e7).
Danach können Sie wieder **STELLUNGSEINGABE** drücken, um weiter zu spielen. Zuerst müssen Sie aber noch daran denken, wer am Zug sein soll. Wenn wie in unserem Fall zuletzt die schwarzen Steine aufgebaut wurden, bleibt das Schwarz-Symbol stehen, wenn Sie **STELLUNGSEINGABE** drücken, d.h. Schwarz wäre am Zug. Soll Weiß am Zug sein, müssen Sie noch einmal **WEISS/SCHWARZ** drücken, bevor Sie mit **STELLUNGSEINGABE** den Modus verlassen!

### *2.13.2 Eine existierende Stellung verändern*

Wenn Sie keine ganz neue Stellung aufbauen, sondern in einer existierenden Stellung nur wenige Figuren verändern wollen, brauchen Sie nicht mit zweimal **COMPUTER ZIEHT** wie im ersten Abschnitt das Brett zu löschen. Sie können dann einfach, sobald Sie im Stellungseingabe-Modus sind, Figuren einsetzen, oder Sie können Figuren entfernen, indem Sie nur deren Feld andrücken (ohne Figuren-Taste). Der Computer zeigt dann das Feld an und eine **0**, das bedeutet "leeres Feld". Wollen Sie eine Figur von einem Feld auf ein anderes verschieben, müssen

Sie sie zuerst auf dem ursprünglichen Feld löschen und dann auf dem neuen wieder einsetzen.

### *2.13.3 Besonderheiten bei der Stellungseingabe*

Wenn Sie eine illegale Position aufbauen, erscheint in der Anzeige "**??**", wenn Sie den Eingabe-Modus verlassen wollen. Damit eine Position legal ist, müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- Jede Seite hat genau einen König;
- Der Spieler, der am Zug ist, gibt nicht bereits Schach;
- Es gibt keine Bauern auf der 1. und 8. Reihe.

Oft kommt es zu Versehen dieser Art, wenn Sie vergessen, zuerst das Brett zu löschen, bevor Sie die neue Stellung aufbauen!
Wenn Sie nicht von sich aus erkennen, wo der Fehler steckt, können Sie im Modus "**Stellungskontrolle**" die Stellung überprüfen und dann wieder zum Modus "**Stellungseingabe**" übergehen, um den Fehler zu korrigieren.

Hinweise: Mit Königen und Türmen, die im Eingabe-Modus aufgestellt wurden, ist Rochieren nicht möglich! Wenn Sie eine Stellung aufbauen wollen, in der noch rochiert werden kann, müssen Sie von der Grundstellung ausgehen und den König bzw. den Turm, mit dem rochiert werden soll, stehen lassen, die anderen Figuren aber wie oben beschrieben einsetzen bzw. löschen.
In einer aufgebauten Stellung geht auch sofortiges en-passant-Schlagen nicht. Wenn Sie jedoch die Stellung vor dem Doppelschritt des Bauern aufbauen und dann auf Stufe 0 den Doppelschritt eingeben, ist das Schlagen möglich.

## *2.14 Stellungskontrolle*

Wenn Sie die Stellung auf dem Brett mit dem internen Computerspeicher abgleichen wollen, weil Sie zum Beispiel aus Versehen eine Figur verückt haben oder der Computer Züge anzeigt, die nach der auf dem Brett befindlichen Stellung nicht möglich wären, können Sie dies mit der Taste **STELLUNGSKONTROLLE** tun**.** In der Anzeige erscheint dann ein "**u**". Wenn Sie dann auf ein bestimmtes Feld drücken, zeigt der Computer an, ob eine Figur dort steht und wenn ja, welche. Dazu benutzt er das Farbsymbol und die Figurenkennzahl (1=Bauer, 2=Springer, 3=Läufer, 4=Turm, 5=Dame, 6=König). Ist ein Feld leer, wird lediglich "**u 0**" angezeigt.
Durch abermaliges Drücken von **STELLUNGSKONTROLLE** verlassen Sie den Modus und können weiter spielen.

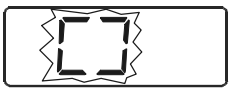
## *2.15 Tipps – Zugvorschläge vom Computer*

Wenn Sie am Zug sind und die ♖**/TIPP**-Taste drücken, zeigt der Computer einen Zugvorschlag für Sie an. Möchten Sie den Zug machen, drücken Sie abermals ♖**/TIPP**. Dann blinken Ausgangs- und Zielfeld nacheinander und Sie führen den Zug in gewohnter Weise aus. Wenn Sie einen anderen Zug machen wollen, drücken Sie eine beliebige Taste oder ein Feld. Dann wird die Anzeige gelöscht und Sie können nach Ihrer Wahl ziehen. (siehe auch Kapitel 2.10.4; Level-Abhängigkeit)

# 3 DIE LEHR- UND TRAINERFUNKTIONEN IHRER SCHACHSCHULE

Ihre Sprechende Schachschule bietet Ihnen verschiedene Hilfen beim Erlernen des Schachspiels. Hierfür wird hauptsächlich die Sprachausgabe benutzt, welche ein sehr hilfreiches Feature darstellen kann. Im folgenden erklären wir Ihnen die umfangreichen Möglichkeiten Ihres Gerätes.

## *3.1 Erklärung von Zugmöglichkeiten*

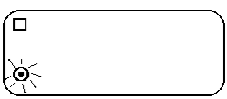


Wenn Sie noch Anfänger sind und die Möglichkeiten der Figuren ausprobieren, können Sie den Computer fragen, welche Züge eine Figur in einer gegebenen Stellung machen kann. Zu diesem Zweck drücken Sie, wenn Sie am Zug sind, zuerst die **WOHIN**-Taste; in der Anzeige erscheint "**[ ]**". Dann drücken Sie die Figur, um die es geht, auf ihr Feld. Jetzt sagt Ihnen der Computer, welche legalen Züge diese Figur zur Auswahl hat.
Gibt es überhaupt keinen legalen Zug, dann sagt der Computer z.B. "*Der weiße Springer auf b1 kann nicht ziehen.*" und zeigt "**----**" an. Gibt es jedoch legale Züge, dann nennt der Computer einen davon (z.B.: "*Der weiße Springer auf b1 kann nach c3 ziehen*"); dieser Zug wird auch im Display angezeigt. Jetzt haben Sie folgende Optionen:

- Sie drücken das Feld, das der Computer ansagt, oder ein anderes, auf das Ihre Figur ziehen kann. Dann nimmt der Computer an, dass Sie mit Ihrer Figur auf dieses Feld ziehen, und es geht weiter. (Sie müssen natürlich die entsprechende Figur auch auf dieses Feld stellen)
- Sie drücken dieselbe Figur nochmals auf ihr Feld. Dann sagt der Computer den nächsten legalen Zug der Figur an. Wenn Sie öfter drücken als legale Züge möglich sind, fängt der Computer wieder von vorn an. Natürlich zählt der Computer auch Sonderzüge (z.B. beim König die Rochade) auf und erklärt diese vollständig. Er sagt dann z.B.: "*Sie können rochieren. Der König zieht von e1 nach g1 und der Turm von h1 nach f1.*"
- Sie drücken eine andere Figur auf ihr Feld. Dann erklärt der Computer in gleicher Weise, welche legalen Züge diese andere Figur hat. Auf diese Art können Sie nacheinander alle möglichen Züge aller Figuren auf dem Brett herausbekommen.

Sobald Sie **WOHIN** erneut drücken, wird die Anzeige gelöscht und das Spiel geht weiter.

## *3.2 Warnungen vor Fehlern*



Um diesen Modus einzuschalten, drücken Sie die **TRAINER**-Taste, wenn Sie am Zug sind. Der Computer sagt dann "Lernmodus eingeschaltet" und das runde Lehrsymbol erscheint in der Anzeige.

Wenn Sie jetzt einen Zug machen, bleibt die Anzeige ein paar Sekunden lang gleich und der Computer denkt nach, ob ihm etwas an Ihrem Zug verdächtig vorkommt. Wenn nicht, spielt er ganz normal weiter. Wenn ja, dann fragt er: "*Sind Sie sicher?*" (Anzeige: "**SICH**"). Danach gibt es folgende Möglichkeiten:

- Sie nehmen Ihren Zug zurück, wie früher beschrieben;
- Sie lassen Ihren Zug stehen und drücken **COMPUTER ZIEHT**. Darauf erfolgt der Gegenzug, und das Spiel geht weiter.
- Sie drücken **WARUM**. Dann erklärt der Computer, worauf er Sie mit seiner Warnung hinweisen wollte. Er sagt z.B.: "*Sie hätten Material im Wert von drei Bauern gewinnen können.*" Oder: "*Ihr Zug verliert Material im Wert von einem Bauern.*"

Beachten Sie, dass der Computer alle Vor- und Nachteile, die er in einer Stellung sieht, in Bauerneinheiten umrechnet. Er verwendet dabei die im Begleitbuch angegebene Tabelle (Kapitel 1.16). "Material im Wert von drei Bauern" bedeutet also gewöhnlich Gewinn bzw. Verlust eines Läufers oder Springers. "Zwei Bauern" wert ist der Unterschied zwischen Turm und Läufer oder Turm und Springer. Es kann aber auch sein, dass der Computer mehrere Dinge zusammenrechnet. Z.B. wenn er einen Bauern mit Schach schlagen kann (1 Punkt) und dann im nächsten Zug noch einen Turm (5 Punkte), kann es sein, dass zwischen Ansage und Anzeige ein Unterschied besteht: Die Nachricht sagt den einen Punkt an, in der Anzeige erscheint "6".

Nach einer solchen Nachricht haben Sie nochmals die gleichen Möglichkeiten wie vorher: Den Zug zurücknehmen, ihn stehen lassen oder nochmals **WARUM** drücken. Dann sagt und zeigt der Computer den Zug, auf dem seine Warnung beruht (einen, den Sie nicht gemacht haben oder den der Computer jetzt machen könnte). Jetzt müssen Sie sich endgültig entscheiden, ob Sie Ihren Zug zurücknehmen oder stehen lassen wollen. Wenn Sie weiter **WARUM** drücken, wechseln Sie zwischen den zwei gegebenen Nachrichten hin und her.

**Hinweis:** Wie gesagt, überlegt der Computer vor einer Warnung nur wenige Sekunden. In dieser kurzen Zeit kann er natürlich oft nicht alle Folgen Ihres Zuges bis zum Ende berechnen. Die Warnung kann bedeuten, dass Ihr Zug wirklich ein Fehler ist, muss es aber nicht. Sie ist eher in dem Sinn aufzufassen, ob Sie an diese oder jene Möglichkeit überhaupt gedacht haben. Vor allem wenn Ihre Spielstärke fortschreitet und Sie sich einen Zug gründlich überlegt haben, kann es durchaus sein, dass Sie Recht haben, wenn Sie Ihren Zug stehen lassen und weiter spielen. Es wird aber meist doch interessant sein, wenn Sie sich selbst prüfen, ob Sie das, wovor der Computer warnen will, bereits einkalkuliert hatten.

## *3.3 Vor welchen Fehlern & Gefahren wird normalerweise gewarnt?*

Hauptsächlich ist der Computer darauf eingestellt, folgende Gefahren bzw. Fehler zu erkennen und Sie darauf hinzuweisen:

- Ihr letzter Zug verliert eine Figur, oder Sie bekommen für Ihre Figur nur eine gegnerische von geringerem Wert;
- Sie haben übersehen, dass der Computer Sie im nächsten Zug matt setzen kann;
- Sie haben übersehen, dass Sie statt Ihres Zuges selbst den Computer matt setzen konnten;

- Sie haben es mit Ihrem Zug unterlassen, Material des Computers zu gewinnen;
- Ihr Zug hat den Computer patt gesetzt, obwohl Sie im Vorteil waren und bei richtigem Spiel vermutlich gewonnen hätten.

## *3.4 Zusätzliche Warnungen vor Drohungen*

Wenn Sie diese Erweiterung der Warnfunktion nutzen wollen, drücken Sie, wenn der Lehrmodus bereits eingeschaltet ist und Sie am Zug sind, noch einmal die **TRAINER**-Taste. Der Computer sagt "Lernmodus Stufe zwei", und das Lehrsymbol beginnt zu blinken.
Jetzt warnt Sie der Computer zusätzlich vor seinen eigenen Drohungen, schon bevor Sie ziehen (natürlich nicht bei jedem Zug). Wenn ein solcher Fall eintritt, sagt der Computer, wenn er selbst gerade gezogen hat: "*Vorsicht!*" (Anzeige: "**Vor**"). Wenn Sie **WARUM** drücken, können Sie auch jetzt wieder eine Information bekommen, was Ihnen droht. Der Computer sagt dann zunächst allgemein z.B.: "*Ich drohe Sie matt zu setzen*." Wenn Sie ein zweites Mal **WARUM** drücken, gibt er wie schon im vorigen Abschnitt den konkreten Zug an, auf dem seine Warnung beruht und dieser Zug erscheint in der Anzeige.
Wenn Sie in dieser zweiten Stufe des Lernmodus abermals die **TRAINER**-Taste drücken, wird der Modus ausgeschaltet, was der Computer auch zur Kontrolle ansagt. Das Lehrsymbol verschwindet und der Computer gibt keine Warnungen mehr, sondern befindet sich im Standardspiel-Modus.

# 4 DER AUFGABEN-MODUS

Dieser Modus dient in besonderem Maße dazu, die vorhandenen schachlichen Grundkennisse zu vertiefen. In diesem Modus hat der Computer 100 Aufgaben einprogrammiert. Zu jeder Aufgabe gibt es nur eine richtige Lösung. Die Stellungen der Aufgaben und auch die Lösungen sind im Begleitbuch zu finden.

## *4.1 Auswahl des Modus und der Aufgaben*

Um diesen Modus zu wählen, drücken Sie die Taste **AUFGABEN**. Dann erscheint in der Anzeige ein "**A**" und die Nummer einer Aufgabe. Wird der Aufgaben-Modus zum ersten Mal gewählt, zeigt der Computer die Aufgabe 1 an, ansonsten die Aufgabe, die als nächste in diesem Modus zu bearbeiten ist. Mit jedem Drücken der **AUFGABEN**-Taste erhöht sich die Aufgaben-Nummer um 1; nach Aufgabe 100 beginnt es wieder mit Aufgabe 1 usw. Mit **ZUG ZURÜCK** machen Sie analog die Aufgaben-Nummer kleiner und wenn Sie die jeweilige Taste gedrückt halten, läuft die Anzeige schnell weiter (wie bei den Spielstufen). Durch Drücken einer anderen Taste bzw. eines Feldes kommen Sie zum laufenden Spiel zurück.
Wenn Sie die gewünschte Aufgaben-Nummer eingestellt haben, drücken Sie **NEUE PARTIE**. Dann wird die Anzeige gelöscht und das Schachschule-Symbol ⇳ beginnt zu blinken. Außerdem erscheint das Farbsymbol der Seite, die in der Aufgabe am Zug ist. Betrachten Sie nun die Stellung im Begleitbuch und führen Sie den Zug, den Sie für den richtigen halten, auf dem Computerbrett aus. Die darauf möglichen Reaktionen sind in den folgenden Abschnitten beschrieben.

## *4.2 Wie funktioniert die Punktwertung?*

### *4.2.1 Die Einzelwertung*

Wie in jeder Schule bekommen Sie natürlich auch hier eine Bewertung für Ihre Lösungen. Für jede Aufgabe können Sie bei richtiger Lösung maximal 6 Punkte bekommen, wenn Sie auf Anhieb den Lösungszug gefunden haben. War Ihr erster Versuch falsch und mussten Sie den Zug zurücknehmen, verringert sich die Punktzahl. Eine richtige Lösung im 2.Versuch bringt 4 Punkte und im 3.Versuch noch 2 Punkte. Bei vier oder mehr Versuchen, oder wenn Sie sich die richtige Lösung vom Computer zeigen lassen, gibt es keinen Punkt mehr.
**Bitte beachten Sie:** Es findet grundsätzlich nur der erste Zug einer Lösung Beachtung, d.h. wenn Ihr erster Zug richtig ist, geht der Computer davon aus, dass Sie auch eventuelle weitere Züge korrekt ausführen würden.

### *4.2.2 Die Gesamtwertung*

Zusätzlich zu dieser Einzelbewertung gibt es noch die Gesamtbewertung aller gelöster Aufgaben. Diese wird in Prozent auf dem Display ausgegeben und errechnet sich aus den einzelnen Punktwertungen.
Ein Beispiel: In der ersten Aufgabe erreichen Sie 6 Punkte, Sie haben also sofort die Lösung gefunden. Der Computer gibt Ihnen hierfür 100%. In der zweiten

Aufgabe können Sie die Lösung nicht finden, Sie lassen Sie sich vom Computer zeigen. Dafür bekommen Sie keine Punkte. Das Display zeigt Ihnen dann 50% an, da Sie für die erste Aufgabe 100% und für die zweite 0% bekommen haben.
Wenn Sie aber die erste Aufgabe erst beim zweiten Versuch lösen, und hierfür 4 Punkte bekommen (also 4 geteilt durch 6 istgleich 67 Prozent) und die zweite Aufgabe wiederum nicht lösen, dann bekommen Sie insgesamt 33 Prozent nach der zweiten Aufgabe angezeigt.
**Bitte beachten Sie:** Der Computer kann keine Kommastellen anzeigen und rundet deshalb immer das Ergebnis auf den nächliegenden vollen Wert.

#### *4.2.3 Unterbrechung der Gesamtwertung*

Die Zählung der Gesamtwertung wird nur so lange fortgesetzt, wie Sie die Aufgaben in der vorgesehenen Reihenfolge lösen. Wenn Sie also zum Beispiel mit der Taste **AUFGABEN** die eine oder andere Aufgabe überspringen, bzw. mit der Taste **ZUG ZURÜCK** eine Aufgabe wiederholen wollen, dann wird die Zählung unwiederuflich unterbrochen und beginnt von Neuem.

## *4.3 Wenn Sie die richtige Lösung finden*

In diesem Fall bestätigt Ihnen der Computer den richtigen Zug mit einer Nachricht, die sich an der Aufgabenstellung orientiert. Falls Ihr Zug sofort mattsetzt, sagt der Computer z.B. "*Ihr Zug ist Schachmatt*" oder einfach "*Schachmatt*". Führt Ihr Zug erst nach ein oder zwei weiteren Zügen zum Matt, könnte die Nachricht z.B. heißen: "*Ihr Zug wird Matt*". Wenn Ihr Zug Materialgewinn bringt, wird dies ebenfalls so angesagt.
Außerdem teilt Ihnen der Computer mit, wie viele Punkte Sie für die Lösung bekommen, also 6, 4 oder 2. Die komplette Nachricht könnte damit z.B. heißen: "*Ihr Zug wird mattsetzen. Sie gewinnen 6*". Im Display wird außerdem, wie oben beschrieben, der gesamte Prozenterfolg aller bisher gelösten Aufgaben angezeigt.
Wenn die richtige Lösung kein sofortiges Matt ist, können Sie den Computer weiter spielen lassen, um zu prüfen, ob Sie auch die restlichen Züge richtig berechnet haben. Drücken Sie wie gewohnt **COMPUTER ZIEHT**, dann erfolgt ein Gegenzug und Sie können das Spiel fortsetzen. Beim Weiterspielen ist der Computer auf eine höhere Spielstufe eingestellt, auf der er bei schwierigeren Stellungen ca. 100 Sekunden pro Zug braucht. Zusätzlich wird der Lernmodus 1 eingeschalten, um Sie vor eventuellen Fehlern zu warnen. Einige Befehle wie **SPIELSTUFE** oder **TIPP** funktionieren in diesem Modus nicht.
Wenn Sie eine Aufgabe richtig gelöst haben (d.h. den ersten Zug richtig ausgeführt haben) und wieder **AUFGABEN** drücken, wird automatisch die nächsthöhere Aufgaben-Nr. angezeigt und Sie können mit dem Lösen fortfahren, indem Sie wieder mit **NEUE PARTIE** bestätigen.

## *4.4 Wenn Ihre Lösung falsch war*

In diesem Fall sagt der Computer zuerst eine allgemeine Nachricht wie etwa "*Ziehen Sie das nicht*" oder "*Das ist nicht der Zug*". Zugleich erscheint "**NEIN**" in der Anzeige.

**Hinweis:** Der Computer kann mit seinem beschränkten Wortschatz gerade bei falschen Lösungen nicht alle möglichen Spielsituationen hundertprozentig erfassen. Wenn Sie z.B. in einem Zug mattsetzen sollen und einen Zug machen, der das Matt erst in zwei oder drei Zügen erzwingt, ist die Lösung falsch; die Nachricht kann jedoch z.B. lauten "*Ihr Zug kann nicht mattsetzen*" (obwohl es genau genommen etwa heißen müsste: Ihr Zug kann nicht rechtzeitig bzw. nicht schnell genug mattsetzen).
Wenn das Gerät eine falsche Lösung meldet, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Sie nehmen den falschen Zug mit der Taste **ZUG ZURÜCK** zurück und versuchen einen anderen.
- Wenn Sie wissen wollen, wie es nach Ihrem Zug weiter ginge bzw. unsicher sind, ob man nicht doch in der angegebenen Zeit mattsetzen könnte, drücken Sie wie oben **COMPUTER ZIEHT**. Der Computer macht dann wieder spätestens nach der angegebenen Zeit seinen Zug und Sie können im normalen Spielmodus so lange weiter spielen, wie Sie wollen.
- Sie drücken **WARUM**. Dann gibt Ihnen der Computer eine zweite Nachricht, warum Ihr Zug nicht der richtige ist. Nach dieser Nachricht haben Sie noch einmal die gleichen Möglichkeiten: Zug zurücknehmen, den Computer ziehen lassen oder erneut **WARUM** drücken. Wenn Sie das Letztere tun, sagt und zeigt Ihnen der Computer nun den richtigen Lösungszug. Damit können Sie natürlich keine Punkte mehr für die Lösung bekommen.

Wenn Sie den falschen Zug zurücknehmen und im nächsten oder übernächsten Versuch das Richtige finden, reagiert der Computer genau so wie unter "Richtige Lösung" beschrieben. Statt 6 Punkten sagt er allerdings die entsprechend niedrigere Punktzahl an. Die Nachricht könnte dann etwa heißen: "*Das ist Matt. Sie gewinnen 4*". Wenn Sie die richtige Lösung erst nach so vielen Versuchen finden, dass Sie keine Punkte mehr bekommen, wird auch keine Punktzahl angesagt.
Wenn Sie eine Aufgabe beenden, ohne die richtige Lösung selbst gefunden zu haben, und weitermachen wollen, drücken Sie wie oben AUFGABEN, nur erscheint dann wieder die gleiche Aufgaben-Nummer. Sie können dann natürlich wie beschrieben die nächste gewünschte Aufgabe selbst einstellen.
**Hinweis**: Wenn Sie mehrere aufeinander folgende Aufgaben ohne Unterbrechung lösen, rechnet der Computer in der Anzeige Ihr Prozentergebnis als Durchschnitt dieser Aufgaben weiter. Die Punktzahl wird aber für jede Aufgabe immer wieder neu und einzeln angesagt. Sobald Sie von Hand eine neue Aufgabe einstellen, beginnt auch die Prozentberechnung wieder neu. Wenn Sie daher eine Statistik führen wollen, wie gut Sie welche Aufgabe gelöst haben, ist es empfehlenswert, die angesagte Punktzahl bei jeder Aufgabe zu notieren und zwischendurch bzw. am Schluss zusammen zu zählen.
Sie können Ihr letztes Prozentergebnis bei der Aufgaben-Bearbeitung auch dann abrufen, wenn Sie im normalen Spielmodus am Zug sind. Zu diesem Zweck drücken Sie ♕**/BEWERTUNG**. Das nächste Drücken auf ein Feld oder eine Taste löscht die Anzeige wieder.

## *4.5 Hinweis zur Spielstufe beim Weiterspielen mit COMPUTER ZIEHT*

Wenn Sie nach dem ersten (gewerteten) Zug weiter spielen möchten, ist der Computer automatisch auf die Spielstufe “100 Sekunden pro Zug” eingestellt. Mit dieser Einstellung kann das Gerät nahezu alle Stellungen entsprechend der Buchvorgabe lösen. Einige wenige Aufgaben erfordern jedoch die höhste Spielstufe, nämlich die 72.
Wenn der seltene Fall auftreten sollte, dass der Computer Ihren ersten Lösungszug als falsch meldet, und Sie es dann doch noch schaffen, ihn innerhalb der vorgegebenen Zugfolge Matt zu setzen, so ist dies in der eingestellten Spielstufe begründet. Mit anderen Worten: Das Ihr erster Zug falsch war, stimmt, jedoch ist der Computer mit der voreingestellten Stufe nicht stark genug, Ihnen dies zu beweisen.
Wenn Sie sich davon überzeugen wollen, dass die programmierte Aussage des Gerätes dennoch richtig war, empfehlen wir, dass Sie die Aufgabe mittels der Stellungseingabe im normalen Schachmodus eingeben und dann mit Spielstufe 72 nochmals versuchen, diese Stellung auf Ihre Art zu lösen. Sie werden dann feststellen, das es dem Gerät gelingt, ein Matt innerhalb der vorgegebenen Zugfolge zu verhindern.
Da die benötigte Zeit auf Spielstufe 72 teilweise bis zu 10 Minuten pro Zug beträgt, haben sich die Programmierer für die niedrigere Spielstufe entschieden, da sonst die Wartezeit für die anderen (leichteren) Aufgaben zu lange wäre, und es sich bei den angesprochenen Fällen tatsächlich nur um einen kleinen einstelligen Prozentsatz handelt. Beachten Sie hierzu auch die Hinweise zu den niedrigeren Spielstufen in Kapitel 2.10.4.

# 5 HÄUFIGE FEHLERQUELLEN – WENN SIE EIN PROBLEM HABEN

Ihr Computer wurde auf einem sehr hohen Niveau produziert und programmiert. Es ist nahezu ausgeschlossen, dass er einen Programmfehler hat. Wenn der Computer etwas tut, was Sie im Moment nicht verstehen, sollten Sie zumindest nicht gleich an einen Defekt glauben, sondern erst alle möglichen Ursachen nachprüfen. Sehr oft kommt es z.B. vor, dass der Anwender einen Bedienungsfehler macht, dessen Folgen erst im weiteren Verlauf einer Partie deutlich werden (zumal manche speziellen Züge und Operationen schon gewisse Übung voraussetzen). Wenn man sich dann an die Ursache nicht mehr erinnern kann bzw. sie gar nicht bemerkt hat, sieht es im ersten Moment aus, als würde der Computer einen unmöglichen Zug oder irgend einen anderen Fehler machen.
Wir haben nun einige Fälle zusammengestellt, in denen Sie eventuell Ursachen für vermeintliche Fehlreaktionen des Computers finden können und natürlich auch die Lösungen für diese Probleme.

## *5.1 Der Computer weigert sich, einen Ihrer Züge anzunehmen*

Normalerweise ist dies mit dem Fehlersignal bzw. der Ansage "*Ihr Zug ist nicht legal*." verbunden. Es gibt dafür eine ganze Reihe von Ursachen, besonders in speziellen Spielsituationen, die leicht übersehen werden. Wenn die Ansage "nicht legal" kommt, sollten Sie jedenfalls immer "**Warum?**" drücken, um die Erklärung des Computers zu hören.
Nun einige häufige Ursachen, warum der Computer einen Zug nicht annimmt:

- Das Zielfeld des Zuges wurde nicht oder ungenau oder zu schwach gedrückt;
- Bei einer Rochade wird nach dem Königszug der Turmzug vergessen oder falsch ausgeführt;
- Der Spieler will eine Rochade ausführen, die aus einem von mehreren Gründen den Regeln widerspricht (siehe Begleitbuch);
- Bei einem en passant-Schlagen wird vergessen, noch das Feld des geschlagenen Bauern zu drücken (das ja ein anderes ist als das Zielfeld des Zuges);
- Der Spieler will en passant schlagen, obwohl dies nicht der nächste Zug nach dem Bauern-Doppelschritt des Computers wäre (siehe Begleitbuch);
- Bei einer Bauernumwandlung wird das zweite Drücken des Umwandlungsfeldes mit der neuen Figur vergessen;
- Bei einer Bauernumwandlung wird das Drücken der entsprechenden Figurentaste zur Bestätigung vergessen;
- Der gemachte Zug ignoriert ein vom Computer gegebenes Schach (prüfen Sie, ob das "**+**"-Symbol zu sehen ist);
- Eine Figur wird so gezogen, dass der eigene König danach im Schach steht (z.B. indem die Angriffslinie einer feindlichen Figur gegen den König frei gemacht wird), oder der König selbst wird auf ein bedrohtes Feld gezogen;
- Die Stellungseingabe-Taste wurde versehentlich gedrückt, oder der Eingabe-Modus wurde noch nicht verlassen; in diesem Fall ist noch das **#**-Symbol zu sehen.

## *5.2 Der Computer macht einen Zug, der unmöglich scheint*

In diesem Fall empfehlen wir unbedingt, im Modus “Stellungskontrolle” zu überprüfen, ob Sie die Figuren wirklich auf den Feldern stehen haben, wo sie auch der Computer in seinem inneren Speicher sieht. In der Regel stellt sich dabei heraus, dass sich irgend ein Fehler eingeschlichen hat, insbesondere wenn zuvor noch ein anderer Modus benutzt wurde (z.B. wenn im Eingabe-Modus eine Stellung von Hand verändert oder neu aufgebaut wurde).
Besonders wenn der Zug, den Sie für unmöglich halten, einer der Sonderzüge wie Rochade oder en-passant-Schlagen war, sollten Sie vorsichtshalber auch noch einmal das betreffende Kapitel im Begleitbuch nachschlagen, um zu prüfen, ob Sie diese Regeln noch richtig in Erinnerung haben.
Wenn Sie nichts Verdächtiges finden können, sollten Sie **COMPUTER ZIEHT** drücken, um zu prüfen, ob der Computer an Ihrer Stelle wieder einen Gegenzug machen würde. Wenn ja, funktioniert er auf jeden Fall richtig.

## *5.3 Die Anzeige zeigt nichts an*

Wenn der Computer auch nicht auf das Drücken einer Taste bzw. eines Feldes reagiert, sollten Sie zuerst die Batterien prüfen. Werden sie gut von den Klammern gehalten und liegen die positiven Enden der Batterien richtig an? Wenn die Batterien schon lange verwendet wurden, können sie auch leer geworden sein.
Falls die Batterien in Ordnung erscheinen, sollten Sie dann noch mit einem dünnen spitzen Objekt (aufgebogene Büroklammer) in die **RESET**-Öffnung auf der Unterseite des Geräts fest hinein drücken. Es kommt manchmal vor, dass der Computer von elektrostatischen Kräften gestört oder gar zum Abschalten gebracht wird.
Beachten Sie hierzu auch Kapitel 1.2 in dieser Anleitung, vor allem, das der Computer auch im ausgeschaltetem Zustand ein Mindestmaß an Energie benötigt. Legen Sie im Zweifelsfalle besser einen neuen Satz Markenbatterien ein und überprüfen Sie, ob das Gerät nun wieder wie gewohnt funktioniert.

## *5.4 Sonstige Probleme*

Wenn Sie Probleme mit Ihrem Gerät haben, die Sie hier nicht erwähnt finden, sollten Sie immer zuerst die **RESET**-Taste betätigen. Hilft das nicht, sollten Sie unbedingt neue Batterien verwenden, da Batterien eine nicht zu unterschätzende Fehlerquelle darstellen können. Sollten Sie auch dann noch unerklärliche Probleme mit dem Gerät haben, können Sie sich gerne an unsere Schachcomputer Hotline wenden. Die Telefonnummer finden Sie auf der beiliegenden Garantiekarte.

**WARNUNG:** Die Spielfiguren dieses Computers können klein genug sein, um verschluckt zu werden. Bitte bewahren Sie die Figuren deshalb außerhalb der Reichweite von kleinen Kindern oder Haustieren auf!

# 6 ZUSATZFUNKTIONEN DER SPRECHENDEN SCHACHSCHULE

## *6.1 Töne & Lautstärke*

Wenn Sie ohne Ton, d.h. auch ohne die Signale und Worte des Computers spielen möchten, drücken Sie die Taste **TON EIN/AUS**. Beim nächsten Druck dieser Taste wird der Ton wieder eingeschaltet.
Ist der Ton aus, zeigt der Computer statt eines Fehlersignals oder einer Ansage "*Ihr Zug ist nicht legal*" ein "**?**" an. Sie können dann irgend eine Taste oder ein Feld drücken, um die Anzeige zu löschen und Ihren Fehler zu korrigieren.
Lehrfunktion (siehe Kapitel 3) und Ton gehören zusammen. D.h. wenn Sie den Ton ausschalten, fällt auch die TRAINER-Funktion aus. Wenn Sie die **TRAINER**-Taste drücken, schalten Sie damit auch automatisch den Ton wieder an.
Mit der **LAUTSTÄRKE**-Taste können Sie zwischen drei Einstellungen wählen: leise, mittel und laut. Mit jedem Druck dieser Taste schalten Sie eine Einstellung weiter. Sind alle drei Einstellungen durch, beginnt die Reihenfolge wieder von vorn.

## *6.2 Spiel unterbrechen & Speichern*

Sie können eine laufende Partie unterbrechen, ohne dass die Stellung verloren geht, indem Sie mit **EIN/AUS** den Computer ausschalten, wenn Sie am Zug sind. Die erreichte Stellung wird dann gespeichert, wobei nur ein Minimum an Energie verbraucht wird. Wenn Sie übrigens ca. 8 Minuten 30 Sekunden lang weder eine Taste noch ein Feld drücken, schaltet sich der Computer automatisch aus, sofern er nicht gerade selbst über einen Zug nachdenkt.
Sie können sogar die Figuren entfernen, denn mit dem Modus "Stellungskontrolle" können Sie hinterher wieder herausfinden, welche Figur auf welchem Feld stand.
Wenn Sie den Computer mit **EIN/AUS** wieder einschalten, ist die Stellung vor dem Ausschalten wieder aktiviert und Sie können sofort weiter spielen. Wenn Sie dagegen nach dem Einschalten etwas Neues beginnen wollen (Partie oder Modus), ist es zweckmäßig, erst einmal **NEUE PARTIE** zu drücken, um das zu löschen, was der Computer evtl. noch vom letzten Mal gespeichert hat.

**EG KONFORMITÄTS-BESCHEINIGUNG**

Hiermit wird seitens des Herstellers bescheinigt, dass die

***MILLENNIUM SPRECHENDE SCHACHSCHULE***

Folgenden EG-Bestimmungen entspricht:

Elektromagnetische Kompatibilität (EMC) Standards

EN 50081-1: 1992 EN55022B

Änderungen und Irrtum vorbehalten.

Diese Bedienungsanleitung wurde sorgfältig erstellt und auf Richtigkeit der Inhalte geprüft. Sollten wider Erwarten dennoch Fehler enthalten sein, lässt sich daraus kein Reklamationsgrund für das Gerät ableiten.

Die Vervielfältigung dieser Bedienungsanleitung, auch in Auszügen, ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung untersagt.

**Copyright © 2004, MILLENNIUM 2000 GmbH, München.**

Besuchen Sie uns im Internet:

# www.millennium2000.de